Aide jeu non Officiel

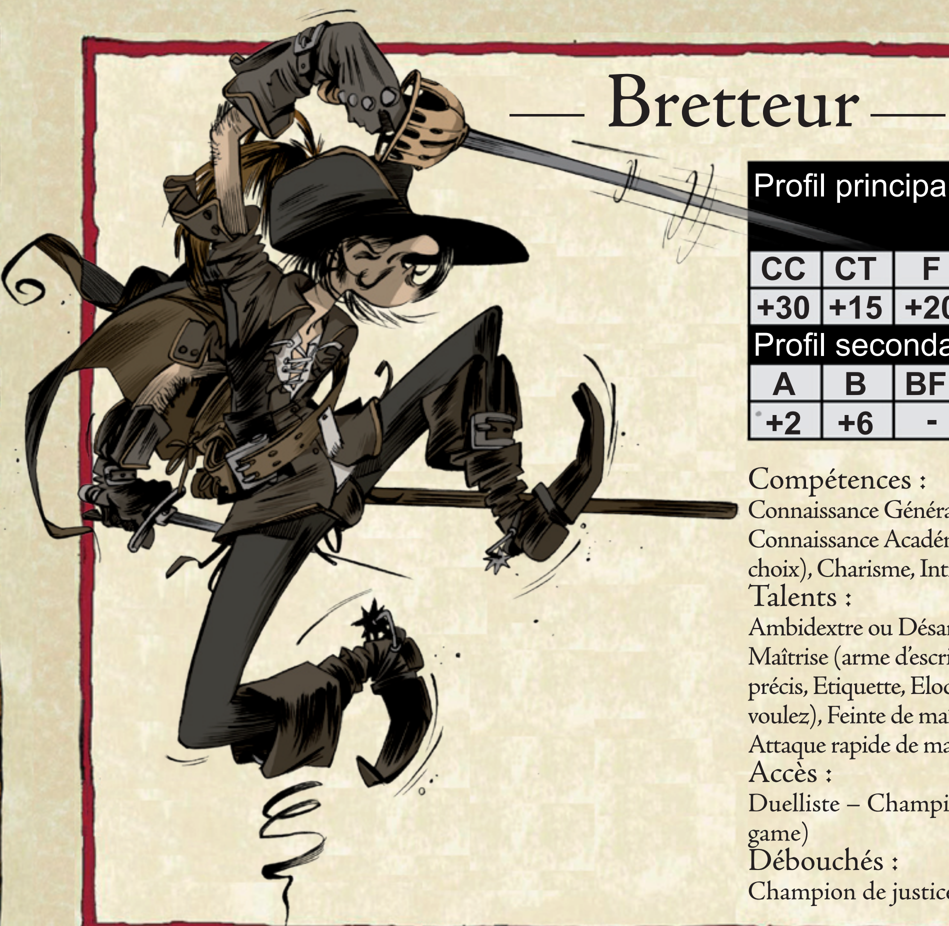
# Bottes Secrètes et Passes d'Armes




Concept : clem - Rédaction : Clem & Konrad - Corrections et relecture : Konrad - Mise en Page : Clem - Illustration du Bretteur : Fab




## — Bretteur —



| Profil principal | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CC | CT | F | E | Ag | Fm | Int | Soc |
| +30 | +15 | +20 | +20 | +30 | +20 | +20 | +15 |
| **Profil secondaire** | | | | | | | |
| A | B | BF | BE | M | Mag | PF | PD |
| +2 | +6 | - | - | - | - | - | - |

**Compétences :**
Connaissance Générale (une au choix), Perception, Lire/écrire, Connaissance Académique (escrime), Esquive, Langue (une ou choix), Charisme, Intimidation, baratin

**Talents :**
Ambidextre ou Désarmement, Coups Assomants, Troublant, Maîtrise (arme d'escrime), Maîtrise (arme de parade), Coups précis, Etiquette, Eloquence, Bottes secrètes (autant que vous voulez), Feinte de maître, Manoeuvre de maître, Parade éclair, Attaque rapide de maître

**Accès :**
Duelliste – Champion – Estalian Swordmaster (dave's game)

**Débouchés :**
Champion de justice – Assassin – Sergent – Escroc

# LES BOTTES SECRETES

### Apprentissage :

Pour apprendre une botte secrète, il faut un maître qui la maîtrise et qui veut bien vous l'enseigner. Cela coûte cher et prends du temps (1D10 X 2 jours). Il faut réussir un test de Connaissance Académique escrime pour l'apprendre et dépenser les points qui correspondent.

Une autre solution est de tenter de l'apprendre par soi-même.

Pour cela, vous devez réussir un test de Connaissance Académique (escrime) difficile (-20%) puis tenter et réussir **1D10 - Int/10** (arrondi à l'inférieur) fois la combinaison (minimum une fois). Mais les effets ne sont pas appliqués tant que vous ne l'avez pas maîtrisée. Une fois les tentatives réussies, vous pouvez dépenser les points correspondants. Cette façon d'apprendre peut aussi être simplifiée si on a été soi-même victime d'une botte. Dans ce cas,le test de Connaissance Académique (escrime) est moyen (pas de malus) et il faut quand même la pratiquer un certain nombre de fois, comme décrit plus haut.

### Mise en Pratique :

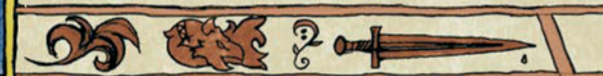
Pour réaliser une botte, il faut se mettre soi-même ainsi que son adversaire dans une position favorable à la touche finale. Pour ça, il faut réaliser un certain nombre de passes. Ces enchaînements sont plus ou moins difficiles en fonction du résultat final.. Les plus difficiles étant celles qui entraînent la mort instantanée.

### NOUVELLES COMPETENCES

Manoeuvre de maître (dave's game)
Lors d'une attaque rapide, une des attaques peut être une manoeuvre.

Feinte de maître (dave's game)
Lors d'une attaque rapide, une des attaques peut être une Feinte.

Attaque rapide de maître
Si vous êtes en infériorité numérique, vous pouvez frapper autant d'adversaire que vous avez d'attaques.
La première se fait à **-10**, la deuxième à **-20**...








## Contrer une Botte :

La renommée d'une botte permet de déterminer par un jet de connaissance académique escrime si l'adversaire la connait, auquel cas, il peut la parer ou l'esquiver.
Si lui même maîtrise cette botte, Il peut la contrer. A la dernière attaque de la Botte, les deux protagonistes font un jet de CC opposé.
Si celui qui tentait la Botte gagne, il finit son enchaînement et place le coup final. Si c'est son adversaire qui gagne, il retourne la Botte contre l'attaquant. On considère alors que le tour suivant est le dernier tour de de l'enchaînement pour lui. Il doit le réaliser comme si il avait fait les tours précédents. S'il n'y a qu'un tour à la Botte, il prends à son avantage la dernière attaque de son adversaire.
On ne peut contrer un contre mais l'esquive et la parade sont toujours possibles.

## Précisions :

- Les règles utilisées sont celles des attaques décalées et de la précision décroissante (p.130 du livre de règles).
- Il faut avoir trois attaques.
- La dernière attaque (la botte secrète en elle-même) ne peut ni être esquivée ni être parée (sauf si votre adversaire la connaît).
- Il ne faut pas être entravé par une armure de mailles ou de plaque.
- Evidemment, elles ne sont efficaces qu'avec certaines armes et seulement contre des adversaires humanoïdes de taille raisonnable (pas plus grand qu'un ogre).
- Les termes « feinte contrée » et « manoeuvre contrée » signifient une feinte ou une manoeuvre tentée par l'adversaire et qui a raté suite au jet de CC opposé.
- [Parade] écrit de cette façon fait référence à la parade retardée des actions de combat qui coûte une demie action.
- [Retardement] écrit de cette façon, signifie que vous devez retenir une demi-action (cela coûte une demie action.)
- Vous pouvez aussi (à moins que le contraire ne soit précisé) dépenser un point de fortune pour gagner une demi-action supplémentaire afin de viser avant une attaque standard.
- Quand il est mentionné «deux attaques rapides» cela veut dire, deux attaques lors d'une attaque rapide.

## Format de présentation des Bottes Secrètes

### Coût :

Le prix à payer en XP pour acheter la botte.
Conditions :
Les conditions nécessaire pour réaliser cette botte. Que ce soit les armes requises ou les Compétences et Talents.

### Renomée :

Le malus apporté au jet de Connaissance Académique (Escrime) de l'adversaire pour savoir s'il connaît la Botte ou non.
Le renommée est accompagnée d'un texte expliquant l'histoire de la botte.

### Initiative :

Il est indiqué ici, si vous devez avoir ou non l'initiative sur votre adversaire. OUI, signifie que vous devez l'avoir, NON signifie que c'est votre adversaire qui doit agir avant vous.

### Restrictions :

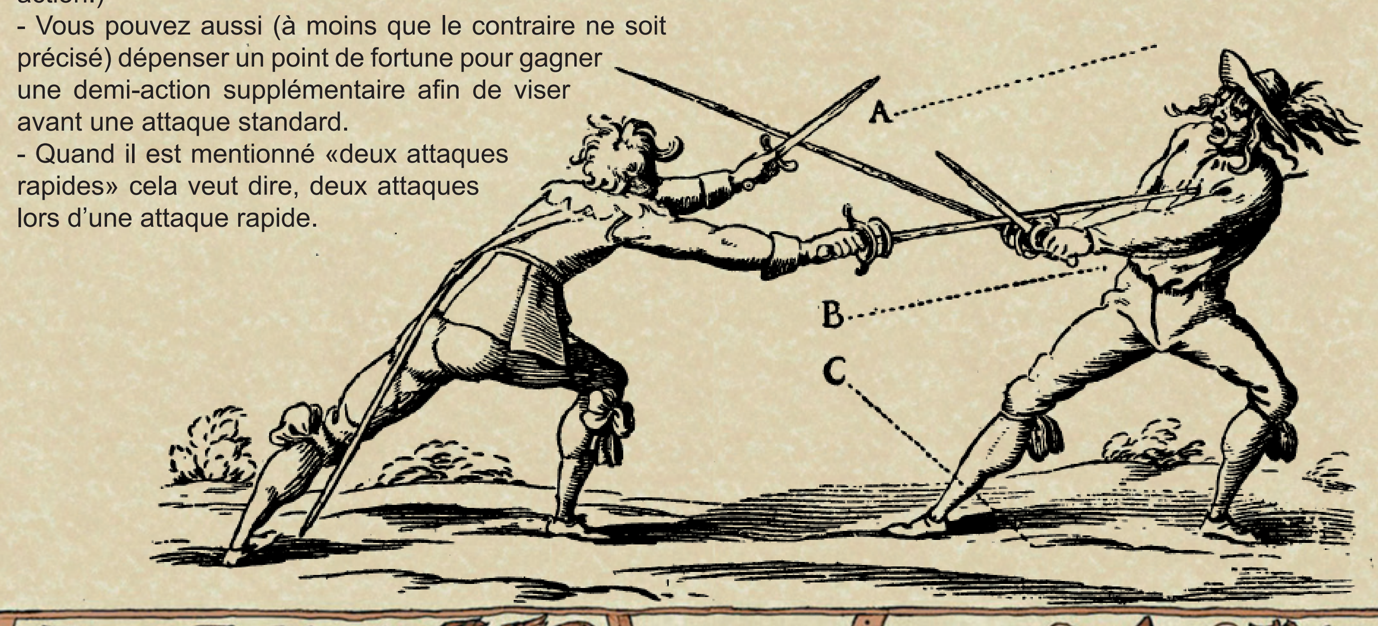
Certaines bottes nécessitent des restrictions spéciales.

### Enchaînement :

Les « Enchaînements » sont définis à partir du premier tour où le joueur annonce qu'il tente une botte. Il annonce au MJ quelle botte il compte faire et note chaque action accomplie de son enchaînement.
Si rien n'est précisé, vous pouvez parer et esquiver selon les règles sans que cela brise la combinaison.
Si votre adversaire n'a pas assez d'attaques pour que vous fassiez votre enchaînement en entier, tant pis pour lui, faites comme si les conditions étaient rassemblées.

### Effet :

La description de la Botte et de ses effets.





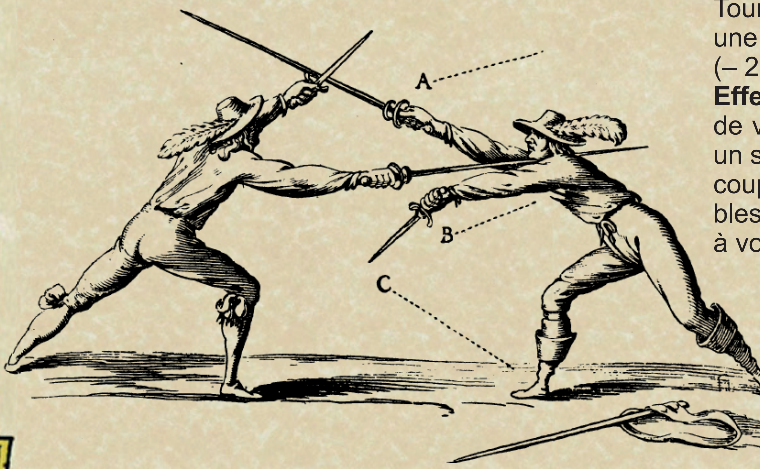






## L'Estalienne

**Coût :** 200 Xp
Conditions : Vous devez manier et maîtriser une arme d'escrime et un arme de parade en même temps. Vous devez posséder la compétence intimidation..
**Renommée :** Rare (-20%)
L'Estalienne aussi connue sous le nom du « Coup du toreador » est enseignée dans les écoles de Diestros d'Estalie. Les Estaliens sont réticent à l'enseigner à des étrangers et lorsqu'ils le font c'est face à des taureaux que l'élève devra entraîner, souvent au péril de sa vie.
**Initiative :** OUI
Restrictions : Cette attaque ne fonctionne pas contre un adversaire qui a au moins 4 point d'armure au tronc ou un plastron de fer. Elle est de plus impossible à exécuter si vous n'êtes pas en mesure de parler à votre adversaire pour le provoquer c'est à dire que vous soyez muet ou qu'il soit sourd. Si vous ne parlez pas la même langue que lui, vous avez un malus de -20% à votre jet d'intimidation.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Vous ne devez subir aucun dégâts et ne pas attaquer votre adversaire.
Vous ne devez pas adopter de posture défensive mais pouvez parer ou esquiver normalement. Vous devez dépenser une demi action pour provoquer votre adversaire de vos des sarcasmes bien sentis ou de gestes insultant. Un jet d'intimidation sous la sociabilité doit être réussi réussi.
Tour 2 : [Parade] - Une feinte réussie – une parade réussie ou ratée – une esquive réussie – une parade réussie
Tour 3 : Une manoeuvre réussie (accompagné d'un Olé convaincant) – une attaque standard difficile (-20%) réussie
**Effet :** Lors du troisième tour, vous manoeuvrez comme un toréador, de façon à être dans le dos de votre adversaire. Vous lui plantez alors vos deux armes entre les omoplates. Tirez sur la table des coups critiques au corps et ce quelque soit le niveau de blessure de l'adversaire. La valeur du critique est égale à votre degré de réussite de votre jet de CC.




## La Cigale

**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes.
**Renommée :** Classique (+20%)
**Initiative :** OUI
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : une attaque standard + 1 demi-action retenue (et gâchée)
Tour 2 : Attaques rapides (les deux premières ne faisant aucun dégât, elles ne servent qu'à déconcentrer l'adversaire, elles peuvent donc être réussie ou ratée).
**Effet :** Vous faites vibrer la lame de votre arme qui produit un bruit rappelant celui d'une cigale. En plus de ne pouvoir être parée ou esquivée, votre dernière attaque touche automatiquement la localisation de votre choix avec un bonus aux dégâts de +1 et n'a pas le malus de -20% d'une troisième attaque rapide.

## La Demoiselle

**Coût :** 200 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes et les armes de parades et posséder le Talent Parade Eclair.
**Renommée :** Légendaire (-30%)
Un jour, Roland de Merval, Chevalier du royaume, voulut profiter de ses droits de cuissages lors du mariage d'un couple de passage dans son fief de Bretonnie. Il découvrit, un peu tard, qu'il ne faut pas oublier de mettre son casque quand une demoiselle refuse vos avances... Surtout si celle-ci enseigne l'art de l'escrime à Marienburg. Les obsèques eurent lieux rapidement, et les paysans racontent encore le peu de cervelle qui s'écoulât de la blessure. Autant dire qu'il ne fût pas beaucoup pleuré.
**Initiative :** NON
**Restrictions :** Cette botte ne marche pas si votre adversaire a un casque intégrale ou un plastron de fer. Elle ne marche pas non plus contre les morts vivants.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une esquive réussie – une parade réussie ou ratée – deux attaques rapides réussies (vous n'infligez pas de dégât) – une parade éclair réussie
Tour 2 : Une esquive réussie – une parade réussie – une manoeuvre réussie – une attaque standard difficile (– 20%) avec votre arme de parade
**Effet :** Vous Plantez votre arme de parade dans la nuque de votre adversaire lors de votre dernière attaque dans un splendide mouvement tournant. Tirez sur la table des coups critiques à la tête et ce quelque soit le niveau de blessure de l'adversaire. La valeur du critique est égale à votre degré de réussite de votre jet de CC.



## L'impudique

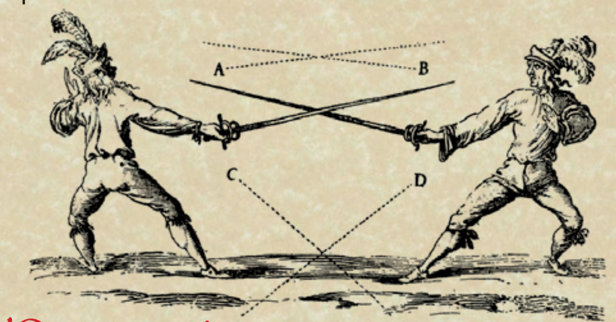
**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes.
**Renommée :** Commune (+10%)
Ramirez, un duelliste estalien défia un maître d'arme de Nuln lors d'un tournoi. Ce dernier vêtu de l'armure réglementaire de l'armée impériale pensait avoir l'avantage mais il fut vite mis à nu au sens propre. Ce combat fit le tour du Vieux Monde et bon nombre de soldats craignent de se faire déshabiller par des bretteurs estaliens.
Initiative : OUI ou NON
Restrictions : Cette botte ne marche que sur les parties de métal de armures (plastron, casque, manches, jambières...). Cela ne marche pas avec les éléments de maille ou de cuir. Bien évidemment, cela ne marche pas non plus avec les armures fixées à même la peau, comme les armures du Chaos ou celles des Orcs de Fer de Bretonnie.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une attaque standard réussie ou ratée – une manoeuvre
Tour 2 : Une deuxième manoeuvre – une attaque standard réussie
**Effet :** Lors de votre dernière attaque, vous pouvez enlever une pièce d'armure de plaque à votre adversaire sur la localisation de votre choix en sectionnant les sangles ou en faisant sauter le casque.

## La Pointe de Ranald

**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes.
**Renommée :** Peu connue (-10%)
Ce serait à Ranald lui*même que nous devrions cette Botte. Il l'aurait souflée à l'oreille d'un brigand qui avait été provoqué en duel par Sir Puteau, un soir de grande beuverie. Face à son adversaire bien plus expérimenté, notre brigand aurait prié son dieu qui, pour une fois l'écoutât.
**Initiative :** NON
**Restrictions :** Que votre adversaire ait une ou deux armes qu'il peut lâcher. Cela ne marche pas avec les armes naturelles et les boucliers.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une esquive réussie ou ratée – une parade réussie – [Parade] - ½ action à faire le couillon – une feinte (point de fortune pour avoir une demi action supplémentaire)- Une parade réussie .
**Effet :** Comme Ranald, vous êtes malicieux. Lorsque vous pratiquez cette botte, vous pouvez désarmer un adversaire lors de la dernière parade. Il perd ses deux armes s'il en avait deux. Vous les projetez en l'air, à sa verticale. Votre adversaire doit réussir un test d'esquive pour en éviter une des deux. S'il veut éviter les deux, il doit dépenser une demi action du tour suivant pour le faire. S'il est touché, une arme lui inflige des dégâts d'une valeur de 0.

## Le Pilon Sigmarite

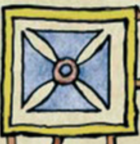
**Coût :** 200 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes.
**Renommée :** Peu connue (-10%)
On dit qu'elle aurait été mise au point par Otto Von Riesling, célèbre aventurier du temps de Magnus le pieux. Il l'aurait utilisée la première fois pour faire taire un adepte d'Ulric un peu trop bavard à son goût. C'est avec un pilon de poulet qu'il fit taire l'importun, d'où le nom de la botte.
**Initiative :** OUI
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une feinte réussie - [Retardement] – une parade réussie – une esquive réussie – une deuxième feinte réussie.
Tour 2 : Une attaque rapide.
**Effet :** Toutes les attaque rapides que vous ferez au deuxième tour ne pourront pas être parées ou esquivées.




## L'Opportuniste

**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes et avoir un tabouret (ou petit tonneau, coffre, chaise...) à portée de pied. Vous devez avoir aussi le talent Combatant Virevoltant.
**Renomée :** peu connue (-10%)
Inventée lors d'une bagarre de bar dans la bas font de Magritta, depuis bon nombres d'ivrognes imbibés de rhum ont fait les frais de cette technique sur les ports du Vieux Monde.
**Initiative :** OUI
**Restrictions :** Cette botte ne marche pas contre les créatures qui ne peuvent être assomées.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Deux attaques rapides réussies ou non – Une parade réussie – une esquive réussie – Une attaque rapide + le coup de l'opportuniste
**Effet :** Si vous avez un tabouret (ou tout autre objet de même taille ou presque) à portée de pied, vous pouvez tenter cette botte. Au moment de votre dernière attaque rapide, vous envoyez en même temps le tabouret dans le menton de votre adversaire. Il peut parer ou esquiver votre attaque rapide mais pas le tabouret. Le coup de l'opportuniste est considéré comme un coup assommant.





## La Petite Botte

**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes.
**Renommée :** Classique (+20%)
Cette botte était la fierté du capitaine Sanchez un pirate croisant au large de Sartoza. Il eu la mauvaise idée de l'enseignée à son second qui la retourna contre lui lors d'une mutinerie. Depuis, bon nombre de bretteurs navigant sur les mers du sud connaissent cette technique.
**Initiative :** NON
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une feinte contrée – une esquive réussie – une feinte réussie – une attaque standard
**Effet :** En plus de ne pouvoir être parée, votre attaque est considérée comme « Percutante ». Pour les dégâts, lancez deux dés et gardez le meilleur.



## Un Pour Tous

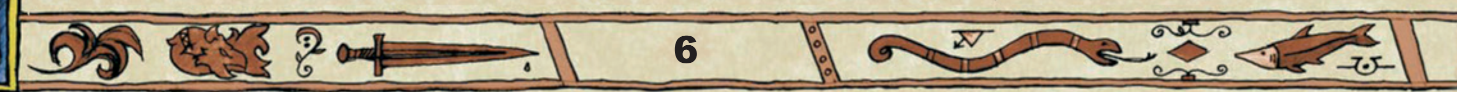
**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes et posséder le talent Troublant.
**Renomée :** Peu connue (-10%)
Le premier a avoir sortie cette Botte était un Cadet de l'école d'escrime d'Altdorf dont le nom a été perdu. Assaillis par de nombreux gobelins, il ne perdit pas son sang-froid et instinctivement développa cette technique tout en criant à l'attention de ses alliés, «un pour tous, tous pour un !»
**Initiative :** NON
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Un tour libre en ce qui concerne vos actions, mais dans lequel vous êtes en infériorité numérique
Tour 2 : Posture défensive - Toutes les attaques lancées contre vous doivent être des échecs ou être esquivées ou parées.
Tour 3 et 4 : Attaques rapides
**Effet :** Vous prenez la mesure de vos adversaires lors des deux premiers tours. Pour les deux tours suivants, vos adversaires ne bénéficient pas du bonus lié à la supériorité numérique, de plus vous pouvez frapper un ou plusieurs adversaires, la difficulté étant croissante. La première se fait normalement, la deuxième à -10 et la troisième à -20. Vous bénéficiez également d'une Parade Eclair gratuite.
Vous pouvez recommencer cette Botte le tour suivant.

## Que dis-je, c'est un cap ?. ..

**Coût :** 300 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes. Vous devez aussi disposer de la compétence Baratin et du Talent Eloquence.
**Renommée :** Rare (-20%)
Seul les érudits amateurs de théâtre tiléen ont une chance d'avoir entendu parler de ce célèbre auteur qui non contant d'avoir la plume et le verbe aisés se révélait être un bretteur hors pair. Rien ni personne ne semblait pouvoir le battre mais sa fin fut aussi tragique que celle des pièces qu'il écrivait. Il fut en effet tué par la lame d'une magnifique femme duelliste car il en était tombé amoureux et il ne pouvait se résoudre à la blessée.
**Initiative :** NON
**Restrictions :** Cette Botte est impossible à exécuter si vous n'êtes pas en mesure de parler à votre adversaire pour le provoquer c'est à dire que vous soyez muet ou qu'il soit sourd. Si vous ne parlez pas la même langue que lui, vous avez un malus de -20% à votre jet de Baratin.
Evidemment, cette botte ne marche pas contre les squelettes et autres créatures qu'il faut hacher en morceaux pour tuer.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une parade réussie (ou ratée) - une esquive réussie - Un désengagement – un test de baratin difficile (-20%)
Tour 2 : Une charge difficile (-20%) qui ne provoque pas de dégât OU(si l'adversaire est revenu au corps à corps) Une esquive réussie - trois attaque rapides (dont au moins deux touchent)
Tour 3 : Une parade réussie (ou ratée) - une esquive réussie - une feinte réussie – une attaque standard difficile (-20%) réussie
**Effet :** Comme dans le texte de ce célèbre auteur de Miragliano, à la fin de l'envoie, vous touchez... Et ça fait mal ! Vous tuez sur le coup votre adversaire d'un coup d'estoc au front !
**Le MJ peut donner des bonus aux tests de baratin en fonction de la verve du joueur.**

## Le Pas de Deux

**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes.
**Renommée :** Classique (+20%)
Mademoiselle Lise de Carreau originaire de Parravon rêvait de devenir un jour chevalier. La chose était impossible en Bretonnie. Ses parents mettaient en avant ses talents de danseuse pour la marier à de riches seigneurs et ainsi augmenter le prestige et le pouvoir politique de la famille. Lorsqu'un prétendant lui fut désigné elle le défia en duel et l'humilia devant sa cour en le projetant au sol. Lise fut banni de sa famille et elle quitta la Bretonnie. Certains disent qu'elle fut recrutée parmi les chevaliers Panthères d'autre prétendent qu'elle aurait ouvert une école de danse à Talabheim.







**Initiative :** NON
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une manoeuvre contrée – une parade réussie – une manoeuvre réussie – une attaque standard
**Effet :** En plus de déplacer votre adversaire, comme précisé dans les règles, vous le déséquilibrez. Il tombe au sol avant votre attaque standard qu'il ne peut évidemment pas parer ou esquiver.

## La Puce en Rut

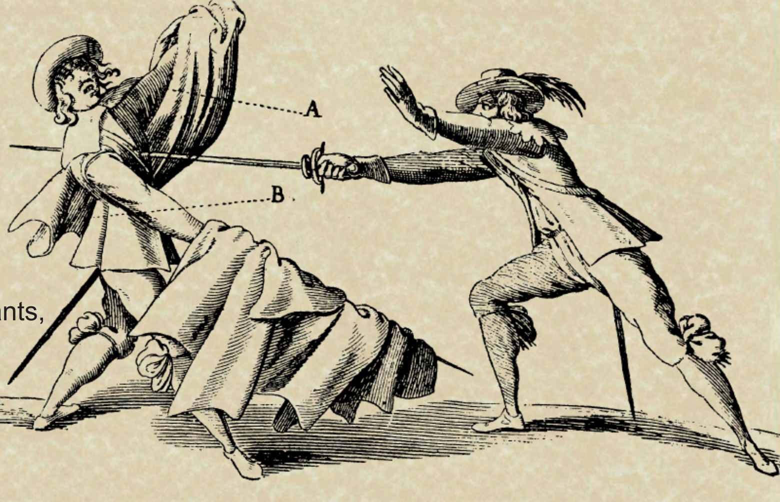
**Coût :** 300 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes. Vous devez avoir aussi le talent Combatant Virevoltant.
**Renommée :** Légendaire (-30%)
L'origine du nom de cette Botte s'est perdu dans les méandres de l'histoire. Néanmoins, on dit qu'il serait question de Halfling, de jambons et de jeunes servantes. D'autres y voient une référence à la garde rapprochée de Ludwig II Hohenbach, dit le boursouflé et à leurs habitudes dépravées.
**Initiative :** NON
**Restrictions :** La cible ne doit pas mesurer plus de 2 m/2m20.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Un tour de combat standard dans lequel vous avez pris l'avantage
Tour 2 : Une esquive réussie – une Parade réussie (ou ratée) – Un fléchissement (1/2 action) – une attaque standard assez difficile (-10%) dont la localisation est obligatoirement les jambes.
Tour 3 : (comme vous êtes au sol, votre adversaire a un bonus de +10% pour vous toucher) Une parade réussie (ou ratée) –Une esquive réussie – un Saut verticale (test de force assez difficile (-10%)) - une Attaque standard difficile (-20%)
**Effet :** Après vous être préparé à sauter en vous accroupissant, vous bondissez suffisamment haut afin que votre taille se retrouve à hauteur des yeux de votre adversaire. Vous passez votre bras entre vos jambes de sorte que votre épée jaillisse tel un attribut viril. C'est un mouvement très peu élégant mais d'une efficacité redoutable. Votre lame transperce la gorge de votre adversaire le tuant sur le coup.

## La Cible

**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes et posséder la compétence Baratin.
**Renommée :** Plus que classique (+30%)
Les escrimeurs ont la réputation d'être arrogants, vantards, mais avec un certain sens de l'honneur. Cette botte joue sur ces préjugés et prend l'adversaire par la fourberie.
Elle est rarement utilisée lors de duels à la loyale.
**Initiative :** OUI ou NON
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une attaque standard réussie (ou ratée) – Un test de Baratin pendant lequel vous expliquez à votre adversaire que vous allez le toucher dans une localisation spécifique – Une feinte réussie
Tour 2 : Une attaque Brutale dans une autre localisation que celle que vous avez jurée de toucher.
**Effet :** Vous touchez automatiquement la localisation de votre choix avec un bonus de +2 aux dégâts. Evidemment la surprise étant, votre adversaire ne pare pas. Vous pouvez refaire cette botte autant de fois que vous le voulez, la deuxième fois cependant, vous devrez frapper là où vous avez promis de le faire. Votre adversaire ne sachant plus quelle partie de son corps protéger ni s'il doit vous croire, cette botte marche à tous les coups. Contre un adversaire qui l'a connaît, cette technique est inefficace.

## Le Porte Manteau

**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les armes d'escrimes et avoir un manteau ou une cape à la main non armée.
**Renommée :** classique (+20%)
Un grand classique de l'escrime, cette Botte est aussi appelée le Tailleur, Tiens Moi Ça, le Couvre-Pique ou même la Capote.
**Initiative :** OUI
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une attaque standard réussie (ou ratée) – une esquive réussie ou ratée - Une feinte réussie
Tour 2 : Une attaque rapide dont la première et la deuxième doivent être réussies.
**Effet :** A la deuxième attaque rapide du tour 2, vous enroulez votre manteau autour du bras de votre adversaire. Selon le bras que vous choisissez, il ne pourra plus parer ou attaquer jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Force opposé. Vous devez tenir votre côté du manteau. Si vous lâchez (par exemple pour dégainer une arme de parade), votre adversaire devra passer une action complète à se débarrasser de votre manteau.















# LES BOTTES COMMUNES

Tout combatant expérimenté peut apprendre ou développer des techniques de combat spécifiques aux armes qu'il maîtrise le mieux.
Pour apprendre une botte commune, il faut un maître qui la connaisse et qui veut bien vous l'enseigner. Cela coûte cher et prends du temps (1D10 X 2 jours). Il faut réussir un test de Capacité de Combat pour l'apprendre et dépenser les points qui correspondent.
Une autre solution est de tenter de l'apprendre par soi-même. Pour cela, il faut réussir un test de Capacité de Combat difficile (-20%) puis tenter et réussir **1D10 - C/10** (arrondi à l'inférieur) fois la combinaison (minimum une fois). Mais les effets ne sont pas appliqués tant que vous ne l'avez pas maîtrisée. Une fois les tentatives réussies, vous pouvez dépenser les points correspondants. Cette façon d'apprendre peut aussi être simplifiée si on a été soi-même victime d'une botte. Dans ce cas, Le test de Capacité de Combat est moyen (pas de malus) et il faut quand même la pratiquer un certain nombre de fois, comme décrit plus haut.

Il peut aussi acheter les talents suivants :
Manoeuvre de maître (dave's game), Feinte de maître (dave's game) et Attaque rapide de maître.

### Nouvelles Compétences

Manoeuvre de maître (dave's game)
Lors d'une attaque rapide, une des attaques peut être une manoeuvre.

Feinte de maître (dave's game)
Lors d'une attaque rapide, une des attaques peut être une Feinte.

Attaque rapide de maître
Si vous êtes en infériorité numérique, vous pouvez frapper autant d'adversaire que vous avez d'attaques.
La première se fait à **-10**, la deuxième à **-20**...

## Mise en Pratique :

Comme pour les Bottes Secrètes, il faut pouvoir se mettre en position favorable au déclenchement de la Botte. Une suite de passes d'armes est nécessaire afin de créer une opportunité.

## Contrer une Botte :

Si votre adversaire maîtrise cette botte, Il peut la contrer. A la dernière attaque de la Botte, les deux protagonistes font un jet de CC opposé.
Si celui qui tentait la Botte gagne, il finit sa Combo et place le coup final. Si c'est son adversaire qui gagne, il retourne la Botte. On considère alors que le tour suivant est le dernier tour de de l'enchaînement pour lui. Il doit le réaliser comme si il avait fait les tours précédents. S'il n'y a qu'un tour à la Botte, il prends à son avantage la dernière attaque de son adversaire.

## Précisions :

- Les règles utilisées sont celles des attaques décalées et de la précision décroissante (p.130 du livre de règles).
- Il faut avoir au moins 2 attaques et 50% en CC.
- Il faut posséder le Talent Parade Eclair.
- Contrairement aux bottes secrètes, elles peuvent être parées ou esquivées.
- Evidemment, elles ne sont efficaces qu'avec certaines armes et seulement contre des adversaires humanoïde de taille raisonable (pas plus grand qu'un ogre).
- Les termes « feinte contrée » et « manoeuvre contrée » signifient une feinte ou une manoeuvre tentée par l'adversaire et qui a raté suite au jet de CC opposé.
- [Parade] écrit de cette façon fait référence à la parade retardée des actions de combat qui coûte une demie action.
- [Retardement] écrit de cette façon, signifie que vous devez retenir une demi-action.
- Vous pouvez aussi (à moins que le contraire soit précisé) dépenser un point de fortune pour gagner une demi-action supplémentaire afin de viser avant une attaque standard.
- Il n'y a pas de renommée à ces bottes.




## Coût :

Le prix à payer en XP pour acheter la botte.

**Conditions :**

Les conditions nécessaires pour réaliser cette botte. Que ce soit les armes ou les Compétences et Talents.

## Initiative :

Il est indiqué ici, si vous devez avoir ou non l'initiative. **OUI**, signifie que vous devez l'avoir, **NON** signifie que c'est votre adversaire qui doit l'avoir.

## Restrictions :

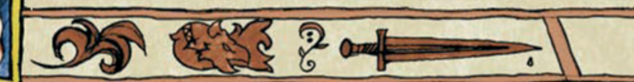
Certaines bottes nécessitent des restrictions spéciales.

## Enchaînement :

Les « Enchaînements » sont définies à partir du premier tour où le joueur annonce qu'il tente une botte. Il n'annonce pas au MJ quelle botte il compte faire et note chaque action accomplie par lui et son (ou ses ) adversaire.
Si rien n'est précisé, vous pouvez parer et esquiver selon les règles sans que cela brise la combinaison.
Si votre adversaire n'a pas assez d'attaques pour que vous fassiez votre enchaînement en entier, tant pis pour lui, faites comme si les conditions étaient rassemblées.

## Effet :

La description de la Botte et de ses effets.








## Le Pas Chassé

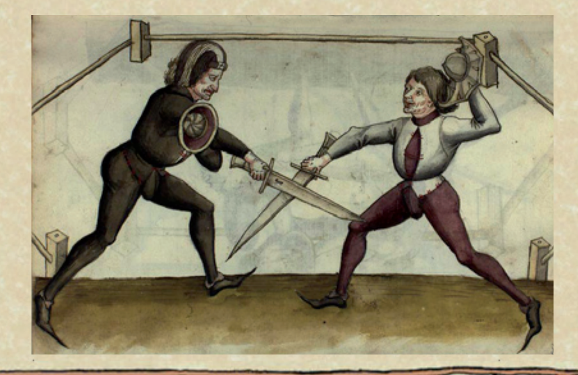
**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Toute arme
**Initiative :** NON
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une manoeuvre contrée – une parade réussie – une manoeuvre réussie – une attaque standard (+10%, votre adversaire est au sol)
**Effet :** En plus de déplacer votre adversaire, comme précisé dans les règles de base, vous le déséquilibrez. Il tombe au sol avant votre attaque standard.

## Le Feinteur Feinté

**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Toute arme
**Initiative :** NON
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Une feinte contrée – une esquive réussie – une feinte réussie – une attaque standard
**Effet :** En plus de ne pouvoir être parée, votre attaque est considérée comme «Précise» et « perforante ».

## Le Petit Tailleur

**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Arme simple
**Initiative :** OUI ou NON
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Attaque rapide (Elles doivent toutes réussir) + 1attaque gratuite
**Effet :** Si vous réussissez toutes vos Attaques lors d'une Attaque rapide, vous débordez votre adversaire et pouvez placer une attaque supplémentaire. Elle est sujette aux règles de difficulté croissante. Si c'est votre quatrième attaque, elle se fera à -30%.



# Les Armes Lourdes

## Le Moulin Rouge

**Coût :** 200 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les Armes Lourdes ou les Fléaux.
**Initiative :** OUI
**Restrictions :** Vous ne pouvez pas faire cette botte plus d'un nombre de tours égal à votre BE.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Posture défensive – Pas de parade !
Tour 2 et suivant : Attaque rapide
**Effet :** Vous faites tourner votre arme au niveau des têtes de vos adversaires. Si vous touchez, ce sera obligatoirement à la tête. Vous frappez TOUT les adversaires qui se trouvent au corps à corps avec vous, la difficulté étant croissante. La première se fait normalement, la deuxième à -10, la troisième à -20, etc... Ce moulinet s'arrête quand vous décidez de parer une attaque ou si vous faites autre chose qu'une attaque rapide. Vous pouvez aussi vous déplacer en faisant tournoyer votre arme. Vous ne faites qu'un mouvement standard divisé par deux.

## Le Casse-Crâne

Cette Botte aurait été développée en observant le chef orc, Got-got le gogotien, pendant la bataille de la Passe Rouge en l'an 2089. Il y aurait cassé une centaine de têtes, au grand dame des Bretoniens qu'il affrontait ce jour là.
**Coût :** 100 Xp
**Conditions :** Vous devez maîtriser les Armes Lourdes (marteau à deux mains) ou les Fléaux (fléau d'arme, Morgenstern). Cette botte marche aussi avec les masses et les marteau à une main, mais le bonus final n'est que de +1.
Initiative : OUI ou NON
**Restrictions :** Cette botte ne marche pas contre un adversaire avec un plastron de fer ou une plate complète ou contre un mort vivant. Elle ne marche pas non plus contre les grandes créatures.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Un coup de genou dans le ventre (CC) pour faire se plier l'adversaire en deux : test opposé force/endurance - une ½ action passée à préparer votre coup
Tour 2 : Attaque brutale !
**Effet :** En pliant votre adversaire en deux, vous mettez sa tête à portée d'un formidable coup de haut en bas. Si votre adversaire rate le test opposé force/endurance et qu'il avait l'initiative, il l'a perd pour le tour 2. S'il n'avait pas l'initiative, il perd son action du tour 1. Dans les deux cas, il est en position pour votre attaque brutale. Si cette attaque touche, ce sera automatiquement à la tête avec un bonus de +2 aux dégâts (+1 pour les masses et les marteaux).










## La décapitation de Konrad le Barbare

Konrad le Barbare était un Norscan fidèle de Khorne qui sévissait sur les steppes aux environs de Kislev. La légende dit que Khorne promis de le faire champion le jour où Konrad lui rapportera mille têtes. Konrad, ne sachant pas compter, fit couler beaucoup de sang. La légende dit qu'il continue son carnage à la frontière des désolations nordiques.
**Coût :** 300 Xp
**Conditions :** Vous devez avoir une épée à deux mains et ne porter au maximum qu'une armure de cuire. Vous devez avoir aussi le Talent Coup Assomant.
**Initiative :** OUI
**Restrictions :** Votre adversaire ne doit pas porter de casque.
**Enchaînement :**
Tour 1 : Attaque brutale réussie ou non – Parade et esquive interdites.
Tour 1 : Attaque brutale réussie ou non – Parade et esquive interdites.
Tour 3 : Attaque standard (coup assomant) - Visée – Parade et esquive interdites
Tour 4 : Attaque brutale.
Si vous avez été blessé lors des trois premiers tours ou si vous faites une parade ou une esquive (même avec des points de fortune), la botte est annulé et doit être recommencée depuis le début.
**Effet :** Les assauts des trois premiers tours étourdissent l'adversaire. Lors de la dernière attaque brutale, vous faites un tour sur vous-même et l'épée emportée par la force centrifuge décapite votre adversaire le tuant sur le coup. La violence du coup est telle que les alliers de la victime doivent faire un test de force mentale. S'ils échouent, ils auront peur de vous comme expliquer dans le règles de Warhammer jdr.



# Les Lances et hallebardes

## Ce Soir Nous Dînons en Enfer !

Mise au point par Pirazzo et sa légion de Lanciers lors de leur expédition en Lustrie, Cette attaque à la lance est l'une des plus redoutable qui soit. Elle consiste à conduire votre adversaire sur un terrain qui vous est favorable pour l'achever.
**Coût :** 200 Xp
**Conditions :** Vous devez avoir une lance et un bouclier.
**Initiative :** NON
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Parade au bouclier réussie - Manœuvre réussie – Manœuvre Réussie - (notez que vous pouvez aussi esquiver)
Tour 2 : Parade au bouclier réussie - attaque rapide 1 avec le bouclier réussi (avec un bonus de +10%) – attaque rapide 2 (bonus de +30%) et 3 (bonus de +20%) à la lance
**Effet :** Pendant le premier tour, vous poussez vos adversaires avec votre bouclier jusqu'à un terrain qui lui est défavorable. La première attaque de l'attaque rapide vous permet de déséquilibrer votre victime avec un bon coup de bouclier. Comme votre adversaire est sur un terrain désavantageux vous avez un bonus de +10% à la CC. Les attaques suivantes se font avec un bonus de +30%. La dernière attaque (la 2ème si vous avez 2 attaques ou la 3ème si vous avec 3 en Attaque) ne peut être ni paré, ni esquivé. L'attaque est perforante.

## L'Envol d'Ariel et la Fureur d'Orion

Cette technique ultime de combat à la lance est jalousement gardée par les Danseur de Guerre elfe d'Athel Loren. Mais certaines personnes l'ont apprise et dfont payer très cher leur enseignement.
**Coût :** 300 Xp
**Conditions :** Vous devez avoir une lance et le talent combattant virevoltant.
Initiative : OUI
**Restrictions :** Aucune
**Enchaînement :**
Tour 1 : Posture défensive – Esquive réussie – Parade réussie
Tour 2 : Désengagement (si votre adversaire vous poursuit en vous chargeant, la botte est a refaire depuis le début)
Tour 3 : Charge ultime
**Effet :** Votre adversaire ne s'attend pas à vous voir revenir au corps à corps avec une attaque de la sort. Vous plantez votre lance dans le sol et vous en servez





comme d'une perche pour vous propulser dans les airs. Vous devez réussir un test d'Agilité pour réussir cette action que les elfes appellent « L'envole d'Ariel ». Si le test échoue, la charge se transforme en charge classique et tout est a refaire. Si le test est réussi vous volez dans les airs pour atterrir sur l'adversaire. Vous êtes intouchable par des attaques de corps à corps pour le reste du tour. Les tirs contre vous subissent un malus de -30%. L'atterrissage sur la victime s'appelle la fureur d'Orion. Pour la réussir vous devez réussir un test de CC avec un bonus de +10 dût à la charge. L'attaque est perforante et ne peut être parée mais elle peut être esquivée avec un malus de -20%. Quelque soient les dégâts, le coup est automatiquement une fureur d'Ulric (d'Orion en fait) réussie. Relancez le dés de dommage quelque soit le résultat est additionné le au précédent résultat ! Relancez ensuite les 10 éventuelles comme pour une fureur d'Ulric classique.

## Le Planté de Bâton

Düs, un éclaireur Kislevite, désarma un guerrier du chaos avec cette technique, ce qui lui permit de fuir et de raconter sa péripétie à sa famille. Sa lance est depuis considérée comme bénie et est fièrement exposée dans son village natal.

**Coût :** 100 Xp

**Conditions :** Vous devez avoir une lance et la compétence Esquive.

**Initiative :** NON

**Restrictions :** Votre adversaire doit avoir une arme à une main de type épée, lance ou pique qui soit non magique et qui ne soit pas de qualité exceptionnelle. De plus il doit impérativement vous attaquer en premier lors du deuxième tour.

**Enchaînement :**

Tour 1 : Parade (réussie) – Esquive (réussie ou ratée) – feinte (réussi) pendant laquelle vous vous accroupissez et faites semblant de refaire votre lacet en tenant la lance d'une main, la pointe plantée dans le sol. – [Retardement] (qui sera utilisé pour bondir et vous mettre en position de contre)

Tour 2 : Esquive (Réussie) – feinte (réussi) – Attaque spéciale avec le pied visant l'arme.

**Effet :** Le premier tour est une feinte destinée à obliger votre adversaire à frapper de haut en bas. Si lors du tour 2, l'adversaire ne vous attaque pas, l'enchaînement est à refaire. Suite à l'esquive du tour 2, son arme est plantée dans le sol. La feinte vous permet de coincer ses bras avec votre lance pour l'immobiliser dans cette position. En plus de votre dernière attaque, vous tentez de brisez l'arme d'un puissant coup de pied. L'attaque réussi automatiquement et brise l'arme sur un test de force réussi. Si le test de force échoue. L'adversaire se retrouve simplement désarmé.

# Les Haches

## La Poignée de Main Naine

Selon les maîtres d'armes nains, le créateur de cette botte fut le jeune Gorri Thurffirson, Thane du clan Hache d'Argent de Karak Kadrin, au cours du duel l'opposant au prince haut elfe Yseldion, lors d'une escarmouche en pleine Guerre de la Barbe. Gorri trancha net le bras d'Yseldion au niveau du coude, l'hémorragie et le choc tuant l'elfe au bout de quelques minutes.Gorri eut alors cette phrase historique : «c'est ainsi que nous saluons les briseurs de serments !», qui donna le nom à la botte.

**Coût :** 200 Xp

**Conditions :** Vous devez avoir une hache ou une haches à deux mains.

**Initiative :** NON

**Restrictions :** Aucune

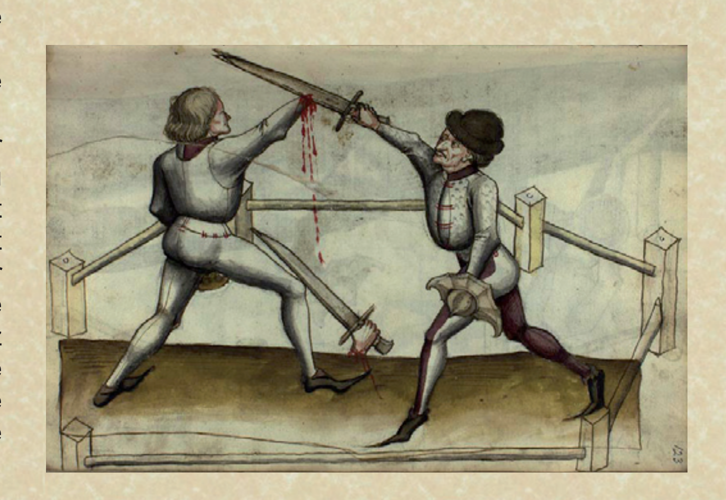
**Enchaînement :**

Tour 1 : Posture défensive – Pas de parade

Tour 2 : Manoeuvre, réussi ou non - Feinte réussi ou non, l'une des deux actions doit réussir - une attaque gratuite (La poignée de main naine).

**Effet :** Vous laissez l'initiative à votre adversaire pour lentement vous positionner et attendre une ouverture. Puis, vous effectuez prestement un saut sur le côté d'armes (le côté ou l'adversaire porte son arme), et lui immobilisez le bras. Vous disposez alors d'une attaque simple gratuite ne pouvant ni être parée ni esquivée. En cas de succès, tirez sur la table des coups critiques au bras d'armes et ce quelque soit le niveau de blessure de l'adversaire. La valeur du critique est égale à votre degré de réussite de votre jet de CC.

Si vous utilisez cette botte avec une hache à deux mains, vous ne pouvez profiter de son attribut percutant : vous n'assénez votre coup que d'une main, l'autre en effet servant à immobiliser quelques instants votre cible.







[X] = réussie ou ratée - [0] = qui ne fait pas de dégâts - ++ = tour à votre avantage

Tour 1: Aucun dégat, Pas d'attaque — Tour 2: [Parade], Feinte, Parade [X], Esquive, Parade — Tour 3: Manoeuvre + Olé, Att. standard (-20%)

## L'Estalienne

Rare (-20%) **Init :** OUI

Tour 1: Att. standard [X], Manoeuvre — Tour 2: Manoeuvre, Att. standard

## L'impudique

Commune (+10%) **Init :** OUI ou NON

Tour 1: Esquive, Parade [X], Att. rapide 1 [0], Att. rapide 2 [0], Parade Eclair — Tour 2: Esquive, Parade, Manoeuvre, Att. standard (-20%)

## La Demoiselle

Légendaire (-30%) **Init :** NON

Tour 1: Att. standard [X], Baratin, Feinte — Tour 2: Att. brutale

## La Cible

Plus que classique (+30%) **Init :** OUI ou NON

Tour 1: Esquive [X], Parade, [Parade], ½ action, Feinte, PF - Parade

## La Pointe de Ranald

Peu connue (-10%) **Init :** NON

Tour 1: Att. standard, [Retardement] — Tour 2: Att. rapides 1 [X + 0], Att. rapides 2 [X + 0], Att. rapides [spé]

## La Cigale

Classique (+20%) **Init :** OUI

Tour 1: Manoeuvre contrée, Esquive, Manoeuve, Att. standard

## Le Pas de Deux

Classique (+20%) **Init :** NON

Tour 1: Feinte, [Retardement], Esquive, Parade, Feinte — Tour 2: Att. rapides

## Le Pilon Sigmarite

Peu connue (-10%) **Init :** OUI

Tour 1: Att. rapide 1 [X], Att. rapide 2 [X], Parade, Esquive, Att. rapide 3 + Spé

## L'Opportuniste

Peu connue (-10%) **Init :** OUI

Tour 1: Feinte contrée, Esquive, Feinte, Att. standard

## La Petite Botte

Classique (+20%) **Init :** NON

Tour 1: Tour libre — Tour 2: Posture défensive — Tour 3 & 4: Att. rapides

## Un Pour Tous

Peu connue (-10%) **Init :** NON

Tour 1: Parade [X], Esquive, Désengagement, Baratin (-20%) — Tour 2: Charge (-20%) ou Esquive, 3 Att. rapides dont deux touchent — Tour 3: Parade [X], Esquive, Feinte, Att. standard (-20%)

## Que dis-je, c'est un cap ?. ..

Rare (-20%) **Init :** NON

## La Puce en Rut
Légendaire (-30%) **Init :** NON

- Tour 1 : Tour libre ++
- Tour 2 : Esquive, Parade [X], ½ action (fléchissement), Att. standard (-10%)
- Tour 3 (votre adversaire a +10% pour vous toucher) : Parade [X], Esquive, Saut, Att. standard (-20%)

## Le Porte Manteau
Classique (+20%) **Init :** OUI

- Tour 1 : Att. standard [X], Esquive [X], Feinte
- Tour 2 : Att. rapides 1, Att. rapides 2, Att. rapides 3 [X]

## Le Feinteur Feinté
**Init :** NON

- Tour 1 : Feinte contrée, Esquive, Feinte, Att. standard

## Le Pas Chassé
**Init :** NON

- Tour 1 : Manoeuvre contrée, Esquive, Manoeuvre, Att. standard

## Le Petit Tailleur
**Init :** OUI ou NON

- Tour 1 : Att. rapides 1, Att. rapides 2, Att. rapides 3, + 1 Att. rapides

## Le Casse-Crâne
**Init :** OUI ou NON

- Tour 1 : Coup de genou (CC) Test de Force opposé, ½ action (préparation)
- Tour 2 : Att. brutale

## L'Envol d'Ariel et la Fureur d'Orion
**Init :** NON

- Tour 1 : Posture défensive, Esquive, Parade
- Tour 2 : Désengagement
- Tour 3 : Charge Ultime

## Le Moulin Rouge
**Init :** OUI

- Tour 1 : Posture défensive, Pas de parade !
- Tour 2 et suivants : Att. rapides

## La Poignée de Main Naine
**Init :** NON

- Tour 1 : Posture défensive, Pas de parade !
- Tour 2 : Manoeuvre [X], Feinte [X], L'une des deux doit réussir, Att. gratuite

## Ce Soir Nous Dînons en Enfer !
**Init :** NON

- Tour 1 : Parade (bouclier), Manoeuvre, Manoeuvre
- Tour 2 : Parade, Att. rapide 1 (bouclier +10%), PAtt. rapide 2 (+30%), Att. rapide 3 (+20%) + Perforante

## La Décapitation de Konrad le Barbare
**Init :** OUI

- Tour 1 : Att. Brutale [X], Pas de parade ni d'esquive
- Tour 2 : Att. Brutale [X], Pas de parade ni d'esquive
- Tour 3 : Att. standard (cp assommant), Visée
- Tour 4 : Att. Brutale spé.

## Le Planté de Bâton
**Init :** NON

- Tour 1 : Parade, Esquive [X], Feinte, [Retardement]
- Tour 2 : Esquive, Feinte, Att. Standard + Désarmement spé